MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 18
JANEIRO DE 1993
CR$ 28.000,00

G-LOC PARA MEGA

Um simulador de vôo inacreditável!

SONIC 2!!
Um cartaz imperdível!

DEATH DUEL!!
Lutas infernais entre monstros grotescos!

ESQUECERAM DE MIM!
Detone os ladrões com armadilhas hilárias!!

WORLD OF ILLUSION!!
Mickey e Donald no mesmo jogo!!

CINCO PÁGINAS DE CAPITÃO AMÉRICA!!

SUPEROLIMPÍADA 92: CHEGOU A HORA DA DECISÃO!

IMITAÇÕES EXISTEM

PRO

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manché do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

BRASIL: *Mesbla* • ***SP:*** *Fotóptica* • *Brinquedos Laura* • *Foto Elite* • *Eletrônica Catv* • *Irmãos Duarte* • *Star Presentes* • *Foto Ueda* • *Dolar Som* • *Eletrônica Santana* • *Rede Barateiro de Supermercados* • *Carrefour* • *JM Toyh Games* • *Tech Video* • *David da Costa* • *Eldorado Plaza* • *Gamemania* • *Eletrônica Sta. Ifigênia* • *Mappin* • *Paiva Foto Som* • *Wicale* • *Eletrônica Codo* • *V.C.C.* • *Cinótica* • *G.S.R.* • *Jotão* • *Foto Bella Center* • *Power Convertion* • *Brasimac* • *Ki-Hi* • *Bruno Blois* • *Relojoaria Okabe* • *Lojas Nippon* • *Eletro Sol* • *Bazar Flipper* • *Ponto Frio* • *Relojoaria Maeda* • *Coop. Banco do Brasil* • *System Games* • *Tilty's Video* • *Paes Mendonça* • *Coml. Eduardo* • *Episom* • ***INTERIOR:*** *Skina Magazine* • *Carrefour* • *Brinquetrem* • *Hi-Tec* • *Brasimac* • *Tavatel* • *Fernando's* • *All Color* • *Bolinha Brinquedos* • *Casa Bongo* • *Curadinho* • *Foto Otica Ferrari* • *Marjorie Video* • *Supermercado Enxuto* • *Dodo Presentes* • *Pop Games* • *João Som* • *Prudentécnica* • *Visótica* • ***RJ:*** *Fotomania* • *Pompadour* • *Ponto Frio* • *Aliviar* • *W. Shock* • *Telerio* • *Onda Sonora* • *Léo Foto* • *Otica Suiça* • *Carrefour* • *Fotológica* • ***MG:*** *Casa Harmonia* • *Kika Colonda* • *Carrefour* • *Transistora* • *Rota Plus* • *Hot Som* • *Eletrônica Guarani* • *Eletrônica Futura* • *Eletrônica Musical* • *Foto Elias* • *Som Maior* • *B. Shock* • *Brasimac* • *Sendas* • *Foto Retes* • *Fotosom* • *Tamoios Discos* • ***PR:*** *Hermes Macedo* • *Game Center* • *Foto Maringá* • *Tradisom* • *Amplisom* • *Eletrônica Video Som* • *Audio Color* • *Uéta* • *Cel Video* • *Brasimac* • *Love Sons* • *Politrônica* • ***SC:*** *Som Maior* • *Lojas York* • *World Games* • *Mano Stefano* • *Benedetti* • *K.G.* • ***RS:*** *Focos Video* • *Jó Discos* • *Lojas Multisom* • *Simar* • *Viprom* • *Palácio Musical* • *Rádio Vitória* • *Novelleto* • *Eletro Rádio Astral* • *Casa dos Gravadores* • *Arno Decker* • *R. B. Livrarias* • *Tche Video* • *Griffe* • *Mil Sons* • ***CE:*** *Eletrônica Adial* • *Top Data* • *Eletrônica Musical* • *Eletroeletrônica Confiança* • *F. Walter* • *King Joia* • *Eletrônica TV Som* • *Paraíso* • *S. Nobre* • *Vital* • *Eletrônica TV Rádio* • *Sol Informática* • ***PE:*** *Game System* • *Aky Video* • *Lojas Verão* • *Super Toy* • *Eletrônica Yang* • *Hiper Shock* • *Master Brinquedos* • ***DF:*** *Lamy Games* • *Tevebrás* • *Acqua Marinos* • *Brashock* • *DF Shock* • *Ponto Frio* • ***GO:*** *Brasimac* • ***RN:*** *Game Mania* • ***PA:*** *Fox Video* • ***MS:*** *Brasimac* • *A. Shock* • *Tocyassu* • ***MT:*** *Brasimac* • *Elite Foto* • *Nova Dimensão* • ***ES:*** *Eletrônica Yung* • *Eletrônica Rangel* • *Fokus Som e Imagem* • *Joalheria e Relojoaria Vieira* • *Novex* • ***BA:*** *Brudan Som* • *Comaquel* • *Dan Shock* • ***AL:*** *M. Shock* • *Intersom* • ***MA:*** *Zona Franca*

NESTE Nº

4. Cartas

9. Rola Lá Fora

10. Saiu no Japão

12. Thunderforce IV

18. Especial Master

22. Dr. Kissab

26. Supertáticas

31. Especial Mega

36. Superjogos

41. Clube do Chefe

42. Classificados

46. Podium

46. Hotline

G-LOC!!!

O melhor simulador para Mega!!

10

Sonic 2 do começo ao fim!! Todas as dicas e fases!

18

Capitão América

Mais um jogo inteiro como só a SG sabe fazer!

31

Thunderforce IV

Esta vez é pra valer!

12

"Vadiar e jogar é só começar"!

Aprontei uma edição pra vocês não entrarem de otário nessas férias de verão. Ah, férias... Jogar videogame, comer, dormir, jogar de novo...se pudesse ser sempre assim... Falando em SG nova, este mês temos o genial G-Loc para Mega. Tá até melhor que o Arcade, meu. Barulheira infernal, tiros incessantes. Demais. No Japão saiu Jennifer Capriatti Tennis, outro jogo monstro. E aqui no Brasil, sim senhor, saiu a melhor versão já feita de Home Alone ("Esqueceram de Mim"). Dá licença, mas com estes três jogos para o Mega Drive, quem é que precisa de um Super NES? Antes que eu esqueça: o cara que esqueceu de colocar Thunderforce IV na edição passada foi pendurado pelo joystick. Vocês podem conferir o jogo na p. 12. Para botar ordem na casa, algemei os pilotos na sala de jogos (pelo pé) e eles acabaram Sonic 2 para Master e Capitão America para Mega. Jogo completo mesmo, com todas as dicas decentes, é só na SG. Mês que vem tem mais...

O CHEFE

CARTAS

Chefe escala uma montanha de cartas e chega ao céu!

NAPOLEÃO

Digam para o Chefe largar de encher o saco. Sabem porque ele é assim? É simplesmente porque ele nunca conseguiu terminar nenhum jogo, aliás o máximo que ele consegue é, e quando muito, chegar à segunda fase, isso deixa ele louco. Por isso ele é tão folgado, isso se chama inveja.

João da Silva Corrêa Jr.
Vila Rosa — SP

RdR: *Antes fosse, caro João. O Chefe é folgado porque é bom mesmo. Quando pega no controle, detona. A teoria que o PCC levantou é que o Chefe, por possuir um QI tão acima do comum, tem freqüentes crises de egocentrismo. Quando era pequeno, sonhava em ser Rei ou coisa parecida. Pode?*

UM SONZINHO!

Escrevo para lhes dizer que, como músico, não deixo de reparar nas trilhas sonoras dos jogos e que, felizmente, os jogos da SEGA são mais caprichados e muito superiores às trilhas de jogos como o Nintendo. Aqui vai uma relação das trilhas sonoras mais bem elaboradas, montadas e instrumentalizadas do MEGA:

1 — Valis III
2 — THUNDERFORCE III
3 — STRIDER
4 — TOE JAM & EARL
5 — SONIC
6 — EL VIENTO

Adilson Klier Péres Júnior
Rio de Janeiro — RJ

RdC: *Legal mesmo a sua colaboração. Para quem não sabe, eu também sou músico nato, um grande guitarrista e cheguei a excursionar com bandas internacionais. Por isso aprovo o seu bom gosto e assino em baixo. Valeu!*

TERCEIRO TURNO

E aí galera da redação, tudo bem? Hoje vamos votar. Para votar basta preencher a cédula abaixo:

☐ PAC (Partido Amigo do Chefe)

☐ PCC (Partido Contra o Chefe)

É só marcar com um X ao lado da opção. O meu voto é para o PAC. E não escrevam meu nome errado!

Gabriel Silva Syrio Vital
Belo Horizonte — MG

RdC: *Gabriel, não me comprometa. Do jeito que estão as coisas, não quero ser eleito a nada. Estou muito satisfeito com a responsabilidade do meu cargo de Chefe. Obrigado pelo seu voto, mas renuncio em favor da revista. Como você notou, escrevemos o seu nome certinho.*

É BICO

Caros amigos da SG. Eu não vou elogiar porque eu e todos os gamemaníacos achamos a SG a melhor revista da Galáxia. Eu apenas vou lhe fazer uma pequena pergunta: tenho um Master System 2 e nele há 2 saídas. Uma de vídeo e outra de áudio. Como eu faço para gravar meus jogos em vídeo K7?

Raul Alves Rocha
Brasília — DF

RdR: *Camaradinha, isto é moleza pura. Não precisa ser nenhum engenheiro da NASA para resolver o seu problema. Basta ligar dois cabos de RCA na entrada auxiliar do vídeo cassete e voilá. TCHAM TCHAM TCHAM TCHAMMMMMMMM!*

CHEFE RESPONDE

Vamos ao que interessa:
1 — Primeiramente, meus parabéns por aguentar esse bando de lesmas.
2 — Se está com vergonha da desordem da redação, relaxe pois, o meu quarto é o mais desarrumado que eu conheço.
3 — A minha carteirinha veio com os dados errados, o que fazer?
4 — Eu gostaria de saber o nome inteiro do Chefe.

Takaito Takenara
Santa Rita do Sapucaí — MG

RdC:
1 — Obrigado
2 — Deve ser mesmo, pois cansei de tanto lixo e fiz toda a equipe arrumar a bagunça que eles fizeram. Agora tá um brinco!
3 — Fica frio meu chapa que vamos consertar o pequeno erro.
4 — Nem fu-fu garotinho!

BOCA NO TROMBONE

Prezados redatores da SG: gostaria de saber por que o Mega Drive e o Master System II sairam de linha aqui em Aracaju-SE. Daria para mandar uma foto completa da redação (incluindo as redatoras) e a foto do Chefe?

Anderson Oliveira Feitosa
Aracajú — SE

RdR: *O que? Não é possível que o comércio de uma capital brasileira (aliás, lindíssima cidade) esteja tão desatualizado das maravilhas do mundo moderno. É uma pena que isso ainda aconteça em alguns lugares. Mas vamos esperar o bom senso dos comerciantes aí de Sergipe, não? As fotos que você pede, pode esquecer, pois o maldoso feitor aqui da redação (você já sabe quem é?) proibiu todas as outras fotos que não sejam de telas, principalmente das redatoras. Sacanagem!*

inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III
Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

Cartuchos Mega Drive

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker
Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

Joystick

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

Video Game

Game Gear

Cartuchos Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

Acessórios

Rapid Fire
Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

Brinquedos Eletrônicos

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

Brinquedos Eletrônicos

Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat

AV. VAUTIER, 564/572/580 - CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

NOVA CULTURAL

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

SUPERGAME

NÚMERO 18 - JANEIRO DE 1993

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro, Maria Cristina Braga e Therezinha Prado
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: *Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi, Cássio Bloisi Oliveira (pilotos), Fran Moreira, Éder Luiz Medeiros (fotografia)*

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo P. P. A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil

CENTRAL DE ATENDIMENTO

Tel. (011) 851-3111

Para sugestões, reclamações, dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para: Revista Supergame/Central de Atendimento Al. Min. Rocha Azevedo, 346 CEP 01410-901 - São Paulo, SP

ASSINATURAS

Ligue para: (011) 851-3111

NÚMEROS ATRASADOS

Informe-se no seu jornaleiro ou dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou por carta, a:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

CARTAS

DO EXTREMO ORIENTE

A toda redação e ao Chefe da SG. Mesmo aqui no Japão a revista chegou em minhas mãos. A SG é mesmo para detonar. Vocês estão de parabéns!

Anderson Tanaka
Tomioka — Japão

RdC: *Enfim, o reconhecimento internacional! Fico feliz em saber que a distribuição está sendo feita sem nenhuma falha. Se houver pode reclamar que cabeças vão rolar!*

CASO SÉRIO

A revista está demais, parabéns pelo trabalho que vocês vem fazendo. Na SG 15, na seção Rola lá fora, vocês disseram que a Capcom do Japão anunciou que está produzindo jogos para Sega CD. Será possível que a Capcom também produza para Sega, jogos como Final Fight e Street Fighter II? Um abração.

Fábio Andreotti de Moura
São Paulo — SP

RdC: *Obrigado pelos elogios. Nesta edição já sofri duas investidas do PCC, que não perde a chance de me atacar através das cartas. Não ligo mais, eu sou o Chefe todo-poderoso. Podem despetalar uma rosa, mas não podem deter a primavera! Quanto à sua perguntinha, vou responder na sinceridade: meu palpite é que não vai demorar muito para ser lançado Street Fighter II, pois a Sega tá namorando a Capcom faz tempo. O Final Fight é confirmado é só sentar e aguardar.*

POR MARES NUNCA ANTES NAVEGADOS

Chefe: peço desculpas pela demora, mas esta revista só saiu aqui em Portugal esta semana. Espero que me aceitem como sócio. Em matéria de videogame, Portugal está muito atrasado. Para vocês terem uma idéia, só este mês saiu Super Mario 3. Um abraço.

Carlos Cruz
Queluz — Portugal

P.S. Mandem resposta.

RdC: *Meu rico portuguesinho, nunca é tarde para ser sócio do meu Clube. Junto com a sua ficha, recebi mais uma meia dúzia aí de Portugal. Estão todos associados. Meu clube é internacional, já tenho sócios no Peru, Japão, Alemanha, Estados Unidos e agora, em Portugal. Um abraço fraterno.*

CARTA ASSINADA

Eu, como todo o bom jogador de videogame leio uma boa revista de games, pór isso optei pela Supergame. Uma revista muito bem feita por uma redação competente e supervisionada por um Chefe do barulho. Continuem assim, melhorando a cada mês e introduzindo cada vez mais coisas em suas páginas.

Tomas Felipe Bruder Gouveia
São Paulo — SP

RdC: *Sangue bão! Esse garoto só me dá alegria. Continue lendo nossas edições mensais. Em troca de sua atenção só podemos garantir uma coisa: qualidade. Só mesmo eu para garantir isso. Minha assinatura vale mais que qualquer recibo. E tenho dito. Obrigado, eu!*

Escrevam para REVISTA SUPERGAME Caixa Postal 9442 São Paulo, SP CEP 01051

já tá no pedaço!

GENIECOM

a fera dos videogames

jotaesse

Com todos os SUPERPODERES

Mais, mais, muito mais prá você curtir.
GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE. Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus cartuchos e os seus poderes, tornando-se um SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em qualquer fase.
GENIECOM é o mais completo de todos.

- já vem com 2 joysticks
- videolink-comando à distância, sem essa de fios
- acompanha 2 fones de ouvido, só você ouve as músicas e os ruídos
- manual com mais de 400 jogos

Você agora é INVENCÍVEL

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!

GENIECOM

tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade

NTD ELETRÔNICA INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Rua Olivia Guedes Penteado, 378 - CEP 04766-000 - São Paulo
Tel.: (011) 522-3268 - Fax.: 55-11-523-4656

Vendas: Av Ipiranga, 919 salas 926/927
Telefax: (011) 220.8557 e 220.7618

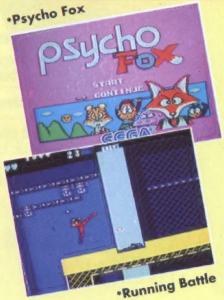
SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME

SAÍRAM OS 4 ÚLTIMOS FINALISTAS!

Queridíssima galera, aqui estão os vencedores da quarta e última etapa. Agora vamos para a finalíssima!

CATEGORIA MASTER

•Psycho Fox



•Running Battle

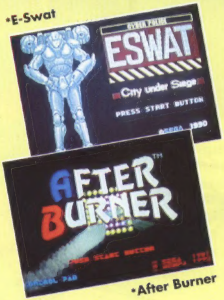
1º e 2º prêmios
(passagem, estadia,boné, camiseta)

Márcio Lênin Marçal Freire
Goiânia - GO

Danni Sales Silva
Goiânia - GO

CATEGORIA MEGA

•E-Swat



•After Burner

1º e 2º prêmios
(passagem, estadia,boné, camiseta)

Fred Bugmann
Arujá - SP

Cláudio S. Aguiar
Recife - PE

SENHORES FINALISTAS : O DIA D SERÁ 31 DE JANEIRO!

Acabou a moleza, rapaziada! Com os 4 aí de cima temos enfim as 17 grandes feras da **SuperOlimpíada 92**. E vejam como ficou bem distribuído: são 6 paulistas, 4 goianos, 3 pernambucanos, 2 gaúchos, 1 cearense e 1 paranaense. Seis Estados dizem presente à grande final! Sinal de que minhas superferas dão show no Brasil inteiro – com destaque para Goiás, onde mora um bando de feras! Como já anunciado, todos serão reunidos em um único lugar. **Mas, atenção o dia da decisão foi adiado parta 31 de janeiro (e não 24, como anunciado inicialmente).**

Aí então veremos quem é o ***top of the tops!*** Vão sair 6 viagens para a Disney, 2 troféus de Campeão Olímpico (Mega e Master) e aquele montão de prêmios que Eu, o grande Chefe, prometi. Por enquanto, os finalistas já ganharam seus Mega Drives (os da categoria Master) e Mega CDs (os da categoria Mega). Como vai ser a decisão? Onde? Calma! Minha equipe já está contactando os 17 eleitos. E a próxima **Supergame** trará tudo mastigadinho pra vocês.
Viva a Olimpíada,
Viva a minha galera inteira! Até lá!

O Chefe

Demais classificados da 4ª etapa: aguardem comunicação e prêmios pelo Correio!

BOMBA!

World of Illusion

Mickey Mouse e Pato Donald estão presos numa terra misteriosa. Para salvá-los, você terá que aprender mágicas poderosas

A última grande novidade para os aventureiros de plantão. World of Illusion é um dos cartuchos mais animados já lançados para Mega Drive. Desenvolvido em conjunto pela SEGA e Disney, os gráficos do game foram elaborados com água colorida, gerando um efeito incrível. A estória é assim: Mickey e Donald estavam praticando para um show de magia. Donald encontra um baú mágico e arrisca-se a entrar. Mickey parte atrás dele. Logo os dois se vêem perdidos numa terra misteriosa, onde eles são obrigados a aprender verdadeiras mágicas. A alternativa? Ficarem presos para sempre. Os dois heróis partem através de várias fases, cada uma mais surpreendente do que a outra. Florestas, mares, cavernas, montanhas, armadilhas e inimigos de toda a sorte os esperam nesse mundo mágico e hostil. Algumas cenas do jogo são de alto impacto, como a hora em que os dois mágicos de araque voam num verdadeiro tapete das mil e uma noites. O som é bem característico, com aquela musiquinha orquestrada de fundo. As duas empresas resolveram investir pesado nesse lançamento que ainda não está 100% completo. Valeu a pena. Podes crer que é de arrebentar!

FICHA TÉCNICA

Nome: **World of Illusion**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **SEGA**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**74**
Gráfico:	**97**
Som:	**82**
Diversão:	**85**

SAIU NO JAPÃO

G-LOC

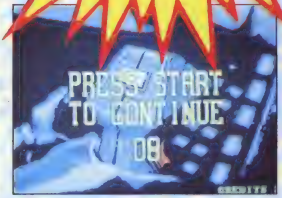
AIR BATTLE

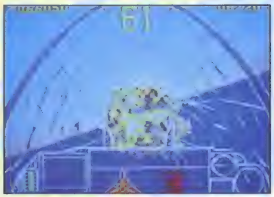
SEGA surpreende com esse grande lançamento. G-LOC, o simulador de caça definitivo!

Está saindo agora no Japão a última versão deste manjadíssimo jogo. A primeira foi para Arcade, depois saíram para Game Gear e Master e esta agora, para o Mega Drive. A de Flíper e a de Mega ficaram as melhores. Totalmente diferente das anteriores em termos gráficos, ninguém esperava que a versão Mega fosse tão boa. O jogo tem também uma versão Mega CD que está em trabalhos e que deve sair na seqüência. Logo na apresentação, que já tem um som animadinho, o supercaça é desmembrado para que você fique boquiaberto com sua capacidade. Vê-se nitidamente o míssil poderosíssimo e a turbina high-tech de última geração, separados e desenhados com traço pontilhado. Seguem-se visões do espaço aéreo e o logotipo da Sega resplandecente, que fica solto como se estivesse em órbita no espaço sideral. Tem a imprescindível contagem regressiva para as missões e

depois é sair dando tiro em tudo o que pintar pela frente. Os alvos aparecem na tela da aeronave e você sai na captura para abatê-los. Tem-se duas perspectivas do jogo: de dentro e de fora, e de trás e da frente do avião. O jogo inicia com o alto comando escolhendo os locais das missões. Nesta versão todas as missões já estão pré-determinadas. Em seguida aparece na tela: "Get ready Rookie..." Se o seu tiro detona inimigos e for realmente bom, aparece escrito: "Hey hot shot!" No meio das missões há uma fase bônus. Nesta fase você tem um tempo determinado para acertar aviões e acampamentos inimigos. A fase só é considerada completa quando o avião conseguir pousar no porta-aviões.

ACROBACIAS MIRABOLANTES A BORDO DE UM CAÇA F-16 FORTEMENTE ARMADO!!!!





FICHA TÉCNICA

Nome: **G-Loc Air Battle**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Tiro**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**91**
Gráfico:	**89**
Som:	**95**
Diversão:	**100**

O que é bem legal neste jogo é a velocidade super-rápida que torna as missões emocionantes. Os gráficos e a voz digitalizadas estão pelo cartucho todo. Tem ainda sons de metralhadora e de bombas bem reais. Se você gosta do gênero tiro, tiro e mais tiro, este é satisfação garantida. Sua missão é detonar o tempo todo e desinfetar a área coalhada de inimigos. Desnecessário dizer que não há outra opção que não seja vencer. Sempre! Não marque, seu supercaça tem todas as condições para isso.

SAIU NO JAPÃO

THUNDER FORCE IV

Quem gostou do número III vai simplesmente enlouquecer com a última versão deste jogo de tiro!

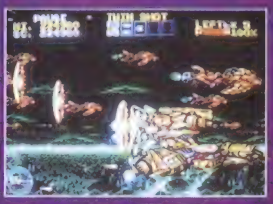
Uma das séries mais famosas de jogos de tiro para o Mega Drive é Thunder Force. Os fãs destes jogos podem se animar. O último deles, TF III, estabeleceu um novo padrão para os jogos com deslocamentos horizontais de tela (sidescrolling action). A Technosoft do Japão está preparando o quarto da série. TF IV vem pelo mesmo caminho e parece ser ainda melhor. Ainda incompleto, o jogo já impressionou bem àqueles que conseguiram dar uma olhadinha. Andam dizendo que o novo cartucho vai deixar no chinelo qualquer outro jogo de tiro para o Mega Drive. Algumas das armas que vocês já conhecem, permanecem na novíssima versão. Mas foram introduzidas outras, inéditas e mais poderosas. Uau! Nossos correspondentes estavam alarmados, boquiabertos e excitados. Mandaram um fax dizendo que só vendo os novos estágios, fases e efeitos, para acreditar. O melhor a fazer agora é esperar.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Thunder Force IV**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Tiro**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Technosoft do Japão**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**88**
Gráfico:	**85**
Som:	**90**
Diversão:	**95**



SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A "EuSom" traz pra você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

A "EuSom" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE**, **SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

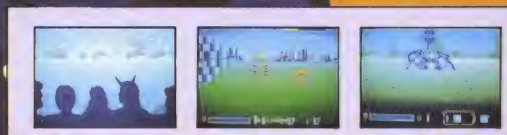
Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

SAIU NOS STATES

8-MEG DE AÇÃO

SANG... CRUEL, ... E BEM...

Barred Jane tem que vencer nove impiedosos e rudes guerreiros para salvar sua federação intergaláctica da extinção. É preciso escolher a arma própria para cada alvo. Não existem duas armas ou dois oponentes iguais. Antes de enfrentar o inimigo, uma tela o apresentará e dará toda a ficha do monstrengo (força, agilidade, etc...). Logo você avista o primeiro: um dragão verde que se esconde atrás das barreiras de proteção. A perspectiva do jogo é como um tiro ao alvo. Mas não pense que o inimigo vai ficar parado sem atirar. A cada acerto seu o monstrengo vai sendo mutilado. Após derrotá-lo, você vai para um Bônus Stage, que consiste em acertar bichos exóticos que cruzam a tela. Cada acerto significa mais dinheiro para comprar armamentos e encarar o restante dos oito inimigos.



NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 ANOS

RENTO, GROTESCO LEGAL...

FICHA TÉCNICA

Nome: **Death Duel**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Tiro**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **9**
Fabricante: **Razor Soft**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**87**
Gráfico:	**85**
Som:	**90**
Diversão:	**98**

SAIU NOS STATES

TENNIS

Um torneio com as maiores estrelas do tênis mundial masculino e feminino. É mole ou quer mais?

Agora os fãs desse esporte poderão se divertir a beça num campeonato mundial que põe Wimbledom no chinelo. Logo na tela de opções você vai poder escolher entre as doze maiores tenistas do ranking mundial (Capriati, Martiloa, Sellers, Alanches), ou se preferir os tenistas mais feras (Edgar, Baker, Steppe, Argus). Pode-se jogar individualmente ou em duplas. Se nenhum jogador lhe agradar, monte o seu novo campeão, é muito mais emocionante. Escolha o sexo, a raça, o uniforme, a empunhadura, a batida e humilhe nas quadras. Por falar em quadra, você também poderá escolher entre três delas, todas super preparadas para um campeonato internacional. O jogo vai começar, a platéia grita de entusiasmo. As jogadas são bem reais, não esqueceram nem das reboladinhas que os tenistas dão na hora da recepção. Os juízes estão atentos, qualquer vacilada pode significar uma derrota. Spins, voleios, lobs, enfim, toda a arte do tênis para Mega Drive.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Jennifer Capriati Tennis**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Telenet**
Capacidade: **8 16 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

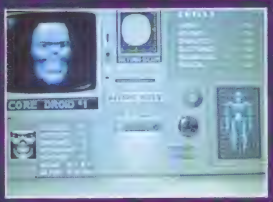
Desafio:	83
Gráfico:	80
Som:	75
Diversão:	97

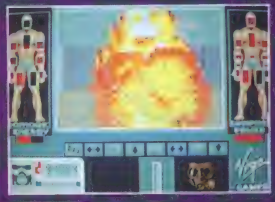
SAIU NOS STATES

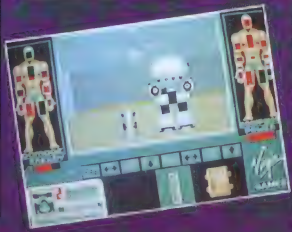
CYBER-COP

Você é um policial e tem que exterminar os Cyborgues assassinos que dominam a fábrica

Um mistério espreita a U.C.C. (Corporação Cibernética Universal). Uma série de assassinatos inexplicáveis acontecem nas imediações. Você é o agente especial da "Zodíaco" que tem como missão penetrar na bem protegida fábrica para investigar os fatos. Só um detalhezinho: o estabelecimento é fortemente vigiado por um exército de guardas humanos e cibernéticos e uma forma de vida artificial chamada "Freddy". A missão é simples: adentrar escondido no prédio e encontrar e reaver o embrião do laboratório, para depois escapar com vida. No começo do jogo você pode escolher entre seis personagens e usar o seu dinheiro para adquirir itens (sem computadores, primeiros socorros, granadas, bebida, máscara de gás, membros biônicos, etc...). Destrua as câmeras espalhadas pelo prédio. A ação do jogo é em perspectiva de primeira pessoa com gráficos bem reais de polígonos 3D. É preciso ser muito bom para completar a missão e fugir do labirinto.







FICHA TÉCNICA

Nome: **Cyber-Cop**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **16**
Fabricante: **Virgin**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**85**
Gráfico:	**83**
Som:	**85**
Diversão:	**90**

ESPECIAL

MASTER

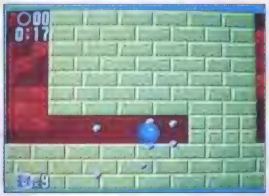
Todas as dicas do novo jogo do porco espinho supersônico!

1ª FASE
UNDERGROUND ZONE

ACT 1

Nesta fase a prioridade é pegar todas as vidas possíveis. Cada 100 moedas equivalem a uma vida. Na primeira fase existem 2 vidas (TVzinhas). A primeira está na parte de cima na extrema direita. Ao pegar a vida em cima, desça e siga reto. Quando encontrar o segundo caranguejo, pegue um impulso, rode e pule para encontrar a outra vida. Deixe cair e ponha tudo para a direita (saída).

ACT 2



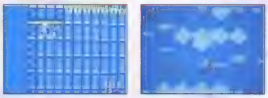
Alguns tijolos da parede são falsos e podem ser estourados. Ao cair, você vai ver o pula-pula. Atravesse a parede e vá para a direita, pegando carona no carrinho. Pule as plataformas para a direita. Para passar os espinhos, use o carrinho.

Chefe de fase

Desça no carrinho e pule ao chegar na porta. Depois, destrua a parede. Suba pelo pula-pula até o topo. Pule na rampa para despencar. Não se afobe! Dr. Robotnik virá com sua nave para salvá-lo. Depois, fique parado e salte as bolas que ele disparar. Se você não for atingido, quem levará a pior é o bicho estranho. Este vai tomar muita bala na cachola.

2ª FASE
SKY HIGH ZONE

ACT 1



Ao encontrar o pula-pula, salte e vá para cima. Colha todas as moedas para não ficar no prejuízo, indo para a direita. Ao avistar a asa delta, caia para a esquerda e pegue a vida (a única desta fase). Suba novamente, pegue a asa delta e colha as moedas no céu, até achar o Robotnik.

ACT 2

Não pegue a asa delta. Ao avistar o pula-pula, caia e pule para a esquerda para colher a vida. Agora suba pelas nuvens (algumas são pula-pulas), vá para a direita, e encontre a asa delta. Pegue um impulso e espere os bons ventos soprarem para subir.

Chefe de fase

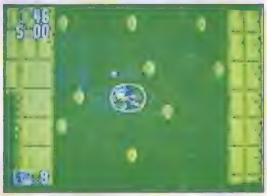
Vá para a direita até chegar nas nuvens. Mate os pintinhos pulando em suas cabeças. Destrua os ovos e o Robô aparecerá. Para matá-lo pule em sua nuca. Evite pular no bico, pois ele abrirá fogo contra você.

3ª FASE
AQUA LAKE ZONE

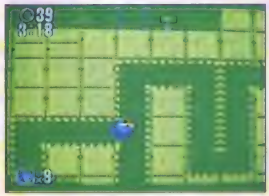
ACT 1

Se vier no embalo e saltar na água em forma de bola, você vai quicar sem afundar. Passe pelo looping. No quarto pula-pula depois do looping pule e ponha para a direita, para conseguir mais uma vida. Caia na água e salte no pula-pula para a direita e encontre finalmente a saída.

ACT 2



Continue, como sempre, pegando as moedinhas. Aparecerá o quadradinho da velocidade. O meio mais rápido de locomoção é pulando, ou então pegando a bolha no lugar indicado na foto. Vá para cima e à esquerda. No quadrado diante do Sonic, há uma passagem secreta. Para pegar algumas vidas, ultrapasse o trampolim e encontre 10 moedas.



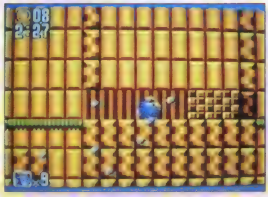
Quando entrar nos espirais, mantenha pressionado à esquerda para obter um continue. Ponha para baixo para não ser atingido em cheio pelas flechas. Cuidado ao subir pelos corredores de espinho. A bolha pode estourar! A saída está no topo.

Chefe de Fase

Atravesse a lagoa no gás (quicada). Ao avistar uma foca, fique do seu lado. Espere encher a bolinha no seu nariz e, só então, salte sobre ela provocando uma explosão. Não deixe ela encostar em você.

4ª FASE
GREEN HILL ZONE

ACT 1



A fase mais fácil de todo o jogo! Ao chegar na primeira rampa que desce, pegue o embalo para obter a vida. Ultrapasse o looping e pule no trampolim, botando para a esquerda e colhendo outra vida. Nesta fase existem mais de 6 vidas! Cuidado para não ser atingido pelo monstrengo. Desça, atravesse pela plataforma e, ao chegar na parede, atravesse-a como indica a foto anterior. Você pegará a invencibilidade. Aproveite para dar o gás. Suba pelos trampolins verdes e volte para pegar a vida. Depois vá para a direita e encontre a saída.

ACT 2

Vá para a direita até encontrar a vida. Cuidado com os espinhos. Agora pule no trampolim e siga por cima. Tome embalo e voe para cima para encontrar outra vida. Ao chegar no lugar indicado na foto, caia pondo para a esquerda e pegue outra vida.

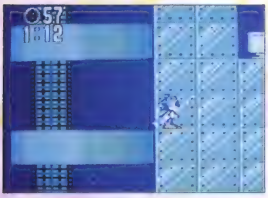
Chefe de Fase

Pule de trampolim em trampolim na velocidade. Mas calcule direito para não cair nos espinhos. Fique na outra extremidade. Quando ele se transformar em pedra e vier em sua direção, pule em sua cabeça.

5ª FASE
Gimick Mt. Zone

ACT 1

Suba através das rodas de aço. Para isso, grude nelas, espere tomar uma velocidade e salte com o direcional pressionado. Suba até o topo. Vá para a direita. Ao cair no cano, suba e desça tres vezes seguida para conseguir matar o inimigo. Pegue a invencibilidade. Entre no lugar indicado pela foto e colha mais uma vida. Suba novamente até o topo. Pegue o



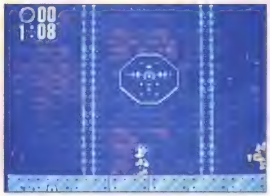
carrinho e vá até o fim da rampa com ele. Pule nos tubinhos (espirais). Não marque bobeira na esteira. Não deixe que ela lhe conduza até a parede, lotada de espinhos. No topo colha a invencibilidade. Entre de novo no carrinho e vá até o final da fase, sem ser atingido pelos espinhos.

ACT 2

Vá para a direita pulando da esteira para o tubo. Suba a rampa até chegar nas rodas de aço. Desça no maior gás. Vá até o topo da tela. Mate os monstros e desça. Legal!!!

Chefe de fase

Desça e pule nas esteiras. Cuidado com o espinho. Suba no tubinho. No segundo tubo, fique parado e espere ele lhe conduzir. Só não vá até o topo, salte num andar antes, caso contrário será esmagado contra os espinhos. Espere parado no andar até o tubinho voltar. Suba nele e quando você notar que não haverá espaço para passar, pule

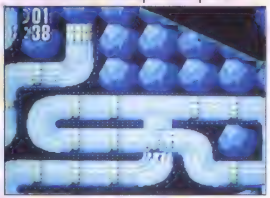


por cima da plataforma, corra e pule novamente. Quando encontrar o porcão use a seguinte estratégia: ele virá em sua direção e dará uma topada contra a parede. Neste exato momento, pule na sua cabeça. Repita até derrubá-lo. Muito cuidado com os espinhos que caem do teto.

ÚLTIMA FASE
Scrambled Egg Zone

ACT 1

Pegue as moedas. No primeiro tubo, ponha para a direita e para cima e encha seus bolsos de moedas. São ao todo 110 moedas só neste lugar. Cada TV equivale a 10 moedas.
Agora, suba para a direita. Entre no tubo e use a sequência para

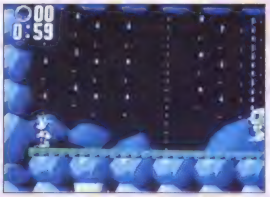


pegar mais uma vida. esquerda, esquerda, para baixo e direita. Caia na plataforma e pule imediatamente para a esquerda. Pegue as moedas da TV. Pule na plataforma e para cima e pegue uma vida. Ao chegar neste tubo, siga para baixo, para direita, para baixo e para esquerda.

ACT 2

Vá pulando, acione o robô e volte para a plataforma anterior. Quando chegar na rampa, desça no maior gás e encontre uma TV moeda. Agora, suba no tubo e siga: direita, esquerda e para cima. Saia correndo para a direita e encontre um poço de moedas. Sirva-se à vontade. Pegue a plataforma. Suba no tubo e caia na outra plataforma. Ela é móvel e o levará para saída.

Último chefe



Vá pelos tubos. Suba pelo pula-pula. Depois, salte para o andar de cima. Continue subindo, até encontrar a plataforma. Suba pelo tubo e encontre seu clone Robô. Para detoná-lo, vire uma bola quando ele vier para cima de você e acerte-o quando ele estiver normal.

THE END

AGORA SEU PAI NÃO TEM DESCULPA

Seu pai está sem saída: a Dynacom está lançando o *Dynavision 3 Action*, que custa menos que os de sua categoria. Mas não fica devendo nada em emoção:

Console Action

- *Dual Connector System*, que aceita cartuchos de 60 pinos (japoneses) e 72 pinos (americanos) para você jogar qualquer game padrão Nintendo*, sem uso de adaptadores
- *Saídas separadas de Áudio e Vídeo* para melhor definição de imagem e som, e possibilitando ainda gravação dos games em videocassete
- Exclusivo sistema de *Silenciamento da TV* durante a troca do cartucho

Joystick TPC

- *Design anatômico*
- 6 botões de *Tiro* (com Turbo Automático) e 3 de *Função*
- *Slow-Motion* com indicação luminosa que diminui pela metade a velocidade do jogo para você não ser pego de surpresa
- Exclusivo *Botão de Tiro A+B*, que num só toque dispara os botões A e B ao mesmo tempo

- *Mini-manche removível* que transforma o botão Direcional em manche tipo Arcade (igual ao dos fliperamas)
- Acessórios compatíveis não inclusos: *Pistola Turbo Flash Gun*, *Joystick Turbo Jet Control* e Cartuchos de Jogos

Peça *Dynavision 3 Action* pro seu pai: ele economiza de um lado e você detona do outro.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

DYNAVISION 3 ACTION

DESTRÓI MAIS POR MUITO MENOS

* Marca registrada de terceiros

DR. KISSAB

MISTÉRIO

Tenho duas perguntinhas para fazer: Certos jogos como Tazmânia e After Burner II, não pegam no meu console (americano), ou seja, quando ligo o Genesis, aparece a seguinte mensagem: Produced by or under license from Sega Enterprises LTD, e só. O que está acontecendo? Segunda pergunta: Somente nos jogos Super Mônaco GP I e II, a cor não

aparece, ou seja, o jogo fica em preto e branco. Na tela de apresentação da Ayrton Senna, premiação e tal, fica tudo a cores. O que acontece?
Ricardo da Matta M. Filho
Rio de Janeiro — RJ

R: Com certeza a fita que você está usando é japonesa num console americano. Existe um programa nesse console que trava o jogo, e trasmite a tal mensagem. Quanto aos Super Mônaco GP, deve ser um problema dos cartuchos.

CERTO E INCERTO

É verdade que vai sair o Genesis III nos EUA? Será melhor que o Neo-Geo? Fatal Fury sairá para Mega? Ele terá menos golpes que o Fatal Fury do Neo-Geo? Um abraço.
Marley Cabral Coutinho
Fortaleza — CE

R: Olha Marley, aqui na redação ninguém está sabendo sobre esse lançamento. Tem o boato do Gigadrive que seria lançado com 32 Bits, dando assim um banho no Neo Geo de 24 Bits. Mas por enquanto ninguém arrisca confirmar. Está confirmado o lançamento do Fatal Fury para o Mega Drive. Estava previsto para o final deste ano, talvez só no ano que vem. O objetivo da SEGA é fazer igualzinho ao da Neo — Geo.

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

Mack Color

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!
Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

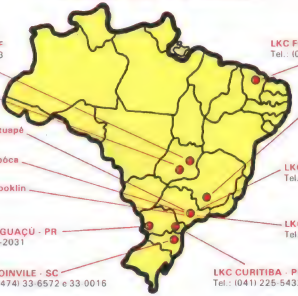
DESTAQUE SEUS PRODUTOS E SUA IMAGEM!

Mack Color

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

LKC É O POINT. VIDEOGAME É NINTENDO, O RESTO É BRINQUEDO ELETRÔNICO.

A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.



LKC BRASÍLIA - DF
Tel.: (061) 273-9083

LKC FORTALEZA - CE
Tel.: (085) 234-6763

LKC GOIÂNIA - GO
Tel.: (062) 241-0283

LKC POUSO ALEGRE - MG
Tel.: (035) 421-7131

LKC SÃO PAULO - Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424

LKC SÃO PAULO - Moóca
Tel.: (011) 264-6734

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
Tel.: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - Brooklin
Tel.: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
Tel.: (011) 209-0537

LKC FOZ DO IGUAÇU - PR
Tel.: (0455) 73-2031

LKC JOINVILE - SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016

LKC CURITIBA - PR
Tel.: (041) 225-5432

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LOCAÇÃO

LKC

VÍDEO DO BRASIL

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SAO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRASÍLIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FOZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues F°, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - P.A. Shopping - 4° piso
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

Eu não agüento ficar muito tempo parado. Por isso estou de volta no Sonic 2. É quase tudo novo: minha velocidade aumentou, tem muito mais fases e ainda ganhei um amigo supersônico, Tails, a raposinha de 2 caudas. Quem não muda mesmo é o diabólico Dr. Robotnik. Desta vez ele quer destruir todo o meu mundo com o terrível Death Egg.

SEGA

©1992 SEGA

MEGA DRIVE®

Master System®

GAME GEAR®

Vai ser o maior corre-corre! Veja só: **Mega Drive -** 1 ou 2 jogadores, 10 fases, mais de 20 níveis, bônus em pista de looping, 8 mega. **Master System e Game Gear -** 7 fases, 7 chefes, loopings estonteantes, 4 mega. Sonic 2 vai ser de tirar o fôlego. Corre aqui pra me ajudar.

TECTOY

SUPERTÁTICAS

MEGA DRIVE

Thunder Storm
STAGE SELECT

Aperte Start na tela título e depois na de comando (a que tem game Start, config, mode). Use a sequência: p/ esq., p/ dir., A, B, C, C, e você ouvirá um som. Aperte Start para começar. Antes, põe o direcional para esq. ou para direita e escolha o estágio.

Thunder Storm
INVENCIBILIDADE

Pressione Start na tela título e na tela comando. Aperte: p/ esq., p/ dir., A, B, C, B, A, C, A, p/ esq., p/ esq., p/ dir. e p/ esq. Quando funcionar você ouvirá um som. Inicie o jogo e você estará imune aos ataques. Apertando Start durante o jogo você poderá avançar de estágio.

After Burner
SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar o seu nível até 20, aperte na tela de apresentação: C, A, B e Start.

Streets of Rage
MAIS CONTINUES

Quando aparecer a mensagem "Game Over", pressione: p/ esq., p/ esq., B, B, B, C, C, C e Start.

Alien 3

SALA DE POWER UPS

Logo no início da fase 2, não corra direto para frente. Vá para trás e pule na parede. Ela é falsa. Mate o Alien e pegue os power ups.

Predator

PASSWORDS

Level 2: Killers
Level 3: Camouflage
Level 5: Los Angeles
Level 6: Subterror
Level 7: Total Body

Gley Lancer

DETONE O CHEFE DO LEVEL 7

Use um equipamento que permita o ataque 360 graus. Destrua todas as rochas. Quando a cobra vier, fique no meio usando o canhão auxiliar para acertá-la, tomando cuidado com os cristais energéticos. Gire de acordo com o inimigo e use o laser frontal sempre que possível.

Phantasy Star III

CHEGUE AO FINAL

Para chegar ao final mais rápido, primeiro case com Lena e depois com Alair. Esta aventura cobre o menor espaço de território.

Buck Rogers

MELHOR EQUIPE

Na escolha da equipe, tenha um super piloto, um super guerreiro, um excelente médico, um terrorista eficiente, pesquisador e outro guerreiro. Treine as habilidades acima e estará pronto para tudo!

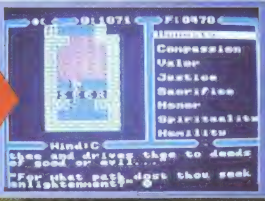
Vire a página para mais dicas animais!

MASTER SYSTEM

Última
O ENIGMA DAS VIRTUDES

Para tornar-se um avatar, siga estas instruções: nunca roube, nuna minta, nunca engane os donos dos shoppings, nunca fuja de uma batalha, doe sangue, ajude os pobres, visite Hawkind sempre.

Última
CANDELABRO DO AMOR



Para achar uma das 3 reliquias, vá para a cidade de Cove. Lá, entre no santuário. Procure a parede secreta e pegue o candelabro

Última
MAPAS

Para obter o mapa de várias cidades, vá para Lycaeum e dirija-se para o observatório, usando o telescópio. Os mapas de várias cidades aparecerão. Note as salas secretas.

Última
VIRTUDES

Guerreiro - Coragem
Tinker - Humildade
Druida - Justica

Submarine Attack
DETONE O SUBMARINO

Concentre-se no canhão lateral superior. Use o 1º tiro no disparo e o 2º para danificá-lo . Proteja-se dos outros canhões. Repita com o canhão inferior e destrua a ogiva inferior. Use o missil no 3º bateria superior. Ataque a bateria superior, espere o tiro passar, suba, atire e desça. Agora, ataque a ogiva superior.

Bank Panic

POSIÇÃO DAS MÃOS

Coloque os dois controles lado a lado. Coloque o dedo mínimo da mão direita no botão 2 do controle 1 e o dedo anelar no botão 2. O dedão e indicador no direcional. Coloque o dedo mais ágil da mão direita no botão de ataque à porta, do controle 2 (Usando adaptador).

Operation Wolf

POSIÇÃO DE TIRO

Em algumas fases, você pode notar que os soldados de infantaria e alguns outros inimigos seguem uma linha. Se você joga com o joystick, coloque a mira nesta linha. É só movimentar da direita para a esquerda para maior precisão.

Bomber Raid

USO DAS BOMBAS

Na fase 1, quando aparecem os três submarinos em linha paralela, posicione-se entre dois deles e dispare a bomba, detonando 2 submarinos com apenas 1 bomba.

Cyborg Hunter

LOCALIZAÇÃO DOS ITENS

Nível 1:
Escudo E1
Recarregador C3
Psycho Punch E4
Mina Explosiva B5,C2

Cyborg Hunter

PROTEJA-SE DOS CAMPOS ELÉTRICOS

Proteja-se dos campos elétricos, pise em apenas um dos condutores. Você só perde energia se pisar nos dois.

Tem ainda mais dicas ducas na próxima página!

GAME GEAR

Fantasy Zone

FASE 4

Destrua todas as bolhas que o monstro solta. Depois de destruir a última bolha, atire constantemente até destruí-lo.

Olympic Gold

SALTO COM VARA

Basta ficar apertando os botões 1 e 2 alternadamente e colocar o direcional para baixo para firmar a vara e para cima para saltar.

Lucky Dime Caper

AVE HAVAIANA

Espere ela dar o rasante em sua direção. Aí pule atacando, antes que ela chegue até você.

Psychic World

O CÉREBRO

1 - Hidroondas
2 - Ultrasonic
3 - Canhão PS4
4 - Raio congelador

Shinobi

HELICÓPTERO

Fique abaixado e quando ele chegar perto golpei-o. Rapidamente vá para o lado contrário e repita a operação de 8 a 10 vezes.

ESPECIAL

MEGA

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

Manhas, macetes e uma tabela com todos os golpes deste jogo animal!

1ª FASE
THE AVENGERS
★★★

Não fique na linha de fogo dos inimigos. Em situações de saia justa, use o golpe da corrida.
As latas espalhadas pelo chão podem ser arremessadas contra os vilões.

Subchefe

Passe a rasteira neles (usando os dois toques) e vá para cima e para baixo em movimentos contínuos. Nunca fique entre os dois, pois eles usarão o Combo Ataque (raio laser). Ao matá-los, fique atrás da parede, no lugar indicado na foto.

Você vai precisar de todos os 32 golpes para terminar esta aventura!

ESPECIAL

MEGA

CAPTAIN AMERICA

★★★

O seu próximo passo é usar o escudo como proteção dos tiros e esperar o tempo certo para atacar. Pegue a energia que o Wonder Man deixa.

DICA
Não seja engolido pela tela! Isto poderá causar sérios danos ao Capitão.

Chefe de Fase

Comece com uma bela rasteira. Depois suba e dê uma seqüência de golpes. Quando o chefe se transformar num tufão, dê mais uma rasteira para que ele volte ao normal. Aí, continue judiando bastante do vilão.

2ª FASE
TARGET TOWN

★★★

Posicione-se atrás do barril para se defender de seus inimigos. Logo após pegue a nave com o Wonder

Man. Fique atirando escudos pra cima e pra baixo da tela.

DICA
Não se esqueça de pegar as bolhas de energia: elas aumentarão a sua vida.

Ao chegar à nave, atire pra valer em suas turbinas.

Para tirar energia da nave, pegue o símbolo do Wonder Man e mantenha a fadinha sobre o reator.

Subchefe

Fique em frente à cabeça dele, disparando escudos. Nesse lugar você não corre o risco de ser atingido pelas suas investidas.

Ao cair, passe uma rasteira nos robôs agarradores (sempre tomando o devido cuidado) e pegue novamente a energia do Wonder Man.
Não esqueça: as pedras podem ser arremessadas contra os adversários.

Chefe de Fase (Grim Reaper)

Use mais uma vez a rasteira, esmurrando e desviando das investidas do chefe de fase. Cuidado com os tiros de fogo teleguiados.

3ª FASE
SEA
★★★

Logo no começo dirija-se ao local indicado pela foto e fique desferindo golpes.

Subchefe

Para evitar os bumerangues, vá dando rasteiras em movimentos circulares, para cima e para baixo. Namor, o príncipe submarino, dará a você o tanque de mergulho. Para matar os mergulhadores assassinos, use o escudo para cima e para baixo, desviando das minhoquinhas. Não se surpreenda se Namor vier a ajudá-lo.

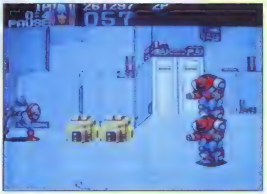
Subchefe de Fase (Octopus)

Fique no lugar indicado e acompanhe o movimento do monstro mecânico.
Ao disparar, defenda-se de seus tiros laser e se ligue para não ser agarrado pelos tentáculos. Ao entrar na base subterrânea, liquide os atiradores com várias rasteiras seguidas. Para continuar, dê umas boas porradas na parede - ela vai sumir. Tome bastante cuidado com os robôs amarelos: eles soltam o pulso.

Chefe de Fase (Magneto)

Aplique rasteiras rotatórias, desviando de seus tiros de fogo e gelo. Ele também se duplicará e irá em sua direção.

4ª FASE
MARINE BASE
★★★



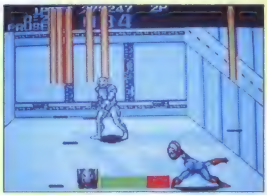
Ao destruir o Magneto, você vai descobrir que o Caveira Vermelha está prontinho para destruir a Terra com um canhão laser daqueles poderosos.
Fique atrás dos caixotes para atrair seus inimigos.
Se quiser, arremesse as ferramentas contra eles.

Subchefe

Fique nas quinas da tela e use rasteiras rotatórias.
Destrua as paredes e, na seqüência, as pulgas gigantes.
Fique atrás da parede no lugar indicado na foto anterior.

Chefe

Desvie de seus tiros de fogo e dê rasteiras em diagonal paralela a ele. Encoste-o no canto e desfira-lhe vários golpes. Evite sempre os raios vindos do alto da tela.



DICA
O melhor jeito de não ser atingido é o seguinte: dê Pause logo que o chefe emitir um raio. Veja onde está a sombra e vá para o meio dela.

ÚLTIMA FASE
★★★

ESPECIAL

MEGA

CAPTAIN AMERICA

★★★

Agora você está no espaço sideral, onde terá que atrapalhar os planos do Caveira Vermelha. Mantenha-se na região central, atirando a mil. Fique atrás das turbinas mandando escudos. Destrua os soldados que estão sobre o dínamo do laser e destrua o canhão laser com várias voadoras. Arrebente o paredão com cuidado para não ser fuzilado pelo pelotão de calhordas.

Subchefes

DICA
As serras passam somente pelas falhas do solo.

Ao atravessar, fique se defendendo dos tiros das caveiras. Use a seguinte seqüência: livre-se de três tiros e dispare o escudo. Não se assuste quando elas arremessarem as tartarugas. Dê-lhes uma bela escudada. Feito isto, os inimigos virão em grande número. Para matá-los use o rasteirão tradicional.

Chefe de Fase (Red Skull)

1ª PARTE

Tome muito cuidado neste pedaço com os golpes de caratê do chefão. Você está quase lá. Use o rasteirão seguido de socos e chutes. É fundamental nunca ficar parado.

Último Chefe (Red Skull)

2ª PARTE

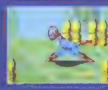
Acredite se quiser, mas o negócio aqui é apelar para o arrastão, ou seja, a seqüência de rasteiras circulares, tomando cuidado com os tiros giratórios dele.

DICA
Fique bem esperto, pois ele vai se transformar em furacão e pode aprisioná-lo, sem falar nos raios fatais que saem de seu peito.

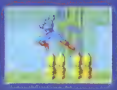
Eu jamais teria detonado o último chefe sem a ajuda da SUPERGAME!

CONHEÇA TODOS OS GOLPES DE TODOS OS HERÓIS

CAPTAIN AMERICA

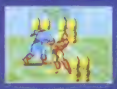


Rasteira: dois toques para o lado



Voadora: A+B no descendente

Salto com escudo: A+B no ascendente

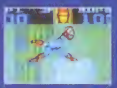


Soco: B

Defesa: B apertado

Agarrado: B próximo ao oponente

Lançamento de escudo: A e B simultaneamente

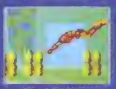


Pulo com arremesso de escudo: A seguido de A e B

IRON MAN

Ombrada: dois toques para o lado

Raio de fogo: A+B no descendente



Mergulho com soco: A+B no ascendente

Soco: B

Campo de força: B apertado

Agarrar: B próximo ao oponente

Chama: A e B simultaneamente

Chama com pulo: A seguido de A e B

VISION

Vôo com ombrada: dois toques para o lado

Vôo com laser: A+B no descendente

Salto com joelhada: A+B no ascendente

Soco: B

Invencibilidade a tiros: B apertado

Agarrada: B próximo ao oponente

Raio rubi: A e B simultaneamente

Salto com raio rubi: A seguido de A e B

HAWK EYES

Rasteira: dois toques para o lado

Salto com proteção da arco: A+B no descendente

Voadora: A+B no ascendente

Soco: B

Defesa com o arco: B apertado

Agarrada: B próximo ao oponente

Flechada: A e B simultaneamente

Pulo com flechada: A seguido de A e B

HOME ALONE

ESQUECERAM DE MIm

Chegou a sua grande oportunidade de virar Kevin, montar armadilhas e detonar os ladrões!!

O jogo é uma versão superfiel ao grande sucesso cinematográfico que ficou conhecido aqui no Brasil como **Esqueceram de Mim**. Só para refrescar, no filme o garotinho é esquecido em casa pelos pais que saem em viagem. A casa é visitada por ladrões e o mini-herói apronta todas e mais algumas. Livra a si próprio, assim como à casa, dos terríveis gatunos com armadilhas e armas domésticas, mas eficazes. Aqueles ladrões, sem dúvida alguma, penduraram as chuteiras. O garoto Kevin virou monstro sagrado de Hollywood, e hoje pagam o seu peso em ouro para participar de qualquer filme. Este lançamento da Tec Toy para o Mega Drive é, sem dúvida, a melhor

versão já feita para videogames. Tentaram antes em Super Nintendo, mas foram versões infelizes.
O jogo para Mega já começa bem. Logo na primeira tela está o popular Kevin Mc Cauley que carrega você para um cenário tipicamente natalino. Ele está a bordo de um trenó com neve por todos os lados. Com o trenó ele pode dirigir-se a várias casas do bairro. As casas vão desde o tradicional estilo colonial norte-americano (tijolinhos à vista e paredes brancas) até estilos da mais avançada arquitetura e tecnologia, daquelas que fazem praticamente tudo automáticamente. É só apertar botões.
Depois que você escolher uma casa e entrar, vai aparecer uma planta, na qual você seleciona, através de uma tabela, o tipo de armadilha que vai querer e onde colocá-la. As armadilhas podem ser: buracos,

gelo, pixe, bolinhas de gude, brinquedos, maçarico, etc. Os bandidos são rigorosamente iguais aos do filme. Chegam num caminhão, páram na frente da casa e entram. Em todas as casas há uma entidade (pode ser um fantasma, um robô, ou outra criatura qualquer). Ela funciona como um esquema de segurança, atrapalhando tanto a você como aos ladrões.
Cada vez que você entrar numa casa tem de pegar armas. São chicletes, arco e flecha, tachinhas, borrachinhas de elástico, etc. Cada vez que o botão Pause for apertado essas armas podem ser misturadas e transformadas para uma defesa melhor. Por exemplo: chiclete com tachinha, ou arco e flecha com borrachinha de elástico. Todas dão um bruta trabalho aos ladrões. Alguns dos gráficos deste cartucho são simplesmente chocantes e o som estupidamente legal. A Tec Toy acertou a mão e está lançando este jogo junto com os americanos (Flying Edge). Vocês têm um ótimo jogo para o Natal.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Home Alone**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação/Estratégia**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Flying Edge/Tec Toy**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**89**
Gráfico:	**98**
Som:	**91**
Diversão:	**97**

THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS

O maior peste da TV pega seu skate e sai pela cidade para detonar os alienígenas

O insólito às vezes acontece! Neste jogo, o filhinho e responsável pela continuação da linhagem Simpson, Bart, tem que realizar uma boa ação. É isso mesmo, ele tem que salvar a pacata cidadezinha de Springfield, onde mora, de uma invasão de alienígenas mutantes. Se eles soubessem onde estão se metendo provavelmente escolheriam um outro planeta, uma outra galáxia, quem sabe. Mas os terríveis seres extraterrestres, com as piores intenções do universo, aterrissam mesmo em Springfield. Seus planos são desordem e destruição. O que não contaram pra eles é que a cidade é território do nosso querido e terrível Bart Simpson. Alçado à categoria de herói, o pestinha decola a bordo de um super skate. Está munido de latas com um spray especial que neutraliza o efeito de suas armas. Usa também um superóculos de raios X que é capaz de identificar extraterrestres disfarçados. E se você conseguir ganhar dinheiro poderá comprar vários outros itens. Esta versão, que está saindo agora pra Master, é bem parecida com a de Mega que já saiu. Bart detona os alienígenas, na maior

FICHA TÉCNICA

Nome: Bart vs The Space Mutants
Console: Master System
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: 5
Fabricante: Flying Edge/Tec Toy
Capacidade: 2 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

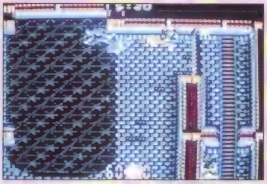
Desafio:	89
Gráfico:	83
Som:	75
Diversão:	89

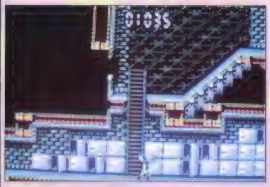
SUPERJOGOS

ALIEN 3

Detone estes ETs nojentos e fedorentos!

Eles estão de volta. Isso mesmo, aquele bando de alienígenas nojentos e horripilantes da série Aliens, voltaram para aterrorizar a vida da heroína Ripley. Desta vez, conseguiram perpetuar a espécie com cruzamentos humanos. Cabe a Ripley destruí-los, antes que consigam a reprodução fatal que ameaça a raça humana. A mocinha não arrega e parte para a briga, equipada com rifles, granadas, lança chamas e armas de última geração. O cenário é macabro: túneis amedrontadores, um matadouro underground! Percorrendo os escuros corredores, ela trava um difícil desafio. Existem Aliens por toda parte, alguns disfarçados em humanos, sem falar dos ovos e das "babas" (saliva) mortais espalhadas na tela. Logicamente, o ponto crítico do jogo é quase no final quando surge na tela o mais do que famoso e mais do que repugnante, líder da armada Alien, um monstrengo que vai dar muito trabalho para Ripley e para você. Sucesso do Mega lançado agora para Master no Brasil.





FICHA TÉCNICA

Nome: **Alien 3**
Console: **Master System**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Arena- Tec toy**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**82**
Gráfico:	**89**
Som:	**85**
Diversão:	**87**

ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA

Você pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe**, uma supersacada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja. Se você quiser saber mais, ligue 851-3644 ramal 197 e fale com a gente.

ASSSINATURAS
851-3111
CENTRAL DE ATENDIMENTO

ROLA LÁ FORA

O NOVO ROAD RASH VAI SER ANIMAL

Os fãs do motociclismo estão em festa! A Electronic Arts vai lançar a continuação de Road Rash, um semi-clássico de velocidade. Road Rash II promete ainda mais. A maior novidade é, sem dúvida, a opção para 2 players. Preparem-se para batalhas mais sangrentas e emocionantes. São cinco novos circuitos e 15 novas motocicletas para comprar, incluindo as das classes Nitro, Super Bike e Ultra Lights. As paisagens e os gráficos foram apuradíssimos. Você poderá ter no painel todas as informações básicas sobre a competição: espelho retrovisor, velocímetro, odômetro, etc... A nova versão vai incluir, ainda, as velhas e pentelhas multas de excesso de velocidade! Enfim, se Road Rash I já era animal, agora dá licença: Road Rash II deverá ser a melhor corrida de motocicletas já feita para qualquer videogame. Só nos resta esperar.

VIRTUAL RACING

A Sega acaba de lançar uma obra prima de jogo de direção para Arcade. Com gráficos de efeitos poligonais (uma versão melhorada dos efeitos já encontrados em jogos de vídeo, como F22 e Corporation) e um sistema de balão de ar para dar a sensação de movimento, este carrinho só falta voar. Você opta entre quatro perspectivas: atrás do carro, na frente, visto aéreo e do cockpit. Virtual Racing vai deixar todos as outras jogos de direção comendo poeira virtual.

GUERRA NOS ESGOTOS

Se você gosta de serviços sujos, vai adorar o jogo Sewer Shark, fabricado pela Sony Imagesoft para o Sega-CD. Trata-se de uma viagem supersônica pelos esgotos subterrâneos de uma metrópolis. Os gráficos, de última geração (mesmo), foram filmados e depois digitalizados, garatindo uma viagem inesquecível. Pilotando uma espécie de "Tatuzão" do futuro, você e seu co-piloto, o veterano Ghost, têm que navegar por tunéis estreitos e fedorentos. O outro co-piloto, um gato mecânico, se encarrega de encontrar os alvos e fornecer informações. O objetivo é simples: atravessar os roedores e morcegos e dispar nos alvos indicados pelo gatuno.

CASAMENTO SEGA-KONAMI

Fiel à Nintendo por anos a fio, a Konami é a maior produtora de jogos de NES (oito bits) e Game Boy (portátil). Mas agora o monopólio terminou. A fábrica japonesa acaba de ingressar no rol dos licenciados da Sega of America. De início, a produção para o Genesis americana inclui nomes familiares, como Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist, prometido às lojas para dezembro. Mais à frente devem pintar Tiny Toon Adventures, um novo Castlevania e versão original de Aliens. Vem aí ainda, Sunset Riders, também para Genesis, baseado na versão deste jogo para arcade.

CLUBE DO CHEFE

O "Virtual VCR" vem aí

Clube que é clube tem sócios. O nosso tem 23 mil. É o maior clube de games do Brasil, talvez do planeta, quiçá da galáxia. E fiel aos nossos estatutos, vou utilizar o espaço do clube para manter todo mundo informado sobre o que vem por aí. Como eu já disse, este vai ser o ano do CD. Podem se

preparar, que vocês vão ver coisas impressionantes. Virtual VCR, por exemplo: uma espécie de videocassete interativo para o fabuloso Sega CD. Os caras onseguiram comprimir informação, diminuir o tamanho da imagem, reduzir a tela e colocar 65 minutos de vídeo num CD. O primeiro título deve ser Patolino. Depois, virão projetos ainda mais ambiciosos. Aguardem!

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo: Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):
São Paulo – CATV JOTÃO DIMECO WICALLE CLIMACOLOR ROMASOM
Rio de Janeiro – VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES SÃO PAULO — CAPITAL
REGIÃO CENTRO
SUPERGAMES I
COLORSOM
ELPISOM
MUNDO DO VIDEOGAME
MIDOPA
STAR PRESENTES
REGIÃO NORTE:
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
SCOPE GAMES
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
NEW ÓTICA
INSTANT KOLOR
RACK CENTER
REGIÃO SUL (MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
SUPERGAMES III
VIDEOVOX
REGIÃO SUL (METRÔ/IPIRANGA)
ADVANCE
GAME SYSTEM
REGIÃO OESTE
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS ELETRÔNICA BUTANTÃ

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES — SÃO PAULO INTERIOR
YOSHIKO NAKATANI — ARAÇATUBA
ANDRE ALVES GAMES — OURINHOS
NAKATANI & OTSUBO — TUPÃ
A MUSICAL — CATANDUVA
JUAOSOM — CAMPINAS
JUAOSOM — RIO PRETO
JUAOSOM — BAURU
JUAOSOM — RIBEIRÃO PRETO

OUTROS ESTADOS:
VIDEOTECNICA — RECIFE
RELEVO — FORTALEZA
JOATAN — FORTALEZA
NERY — TERESINA
GAMEMANIA — NATAL
M. PEIXOTO — BELÉM
VOLMA — BELÉM
RIBEIRO & NETO — BELÉM
F. PIO & CIA. — BELÉM
RADISTOR — BELÉM
CONVERT — BELÉM
C. L. BATISTA — MACAPÁ
Y. ONUKA — MACAPÁ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação
São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708
Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF ELETRÔNICA LTDA.
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

CLASSIFICADOS

VENDO

★ Mega Drive japonês, com dois controles e 4 fitas, sendo uma de três jogos e a outra de dois jogos (Spider-Man, Fantasia, Sonic, The Revenge of Shinobi, Volley Ball, Basketball e Futebol). Tratar com Cristiano no fone: (0432) 24-5297, Rua Irati, 101, Jardim Sto. Antônio - Londrina - PR - CEP 86060.

★ Mega Drive em bom estado, na caixa, com as fitas : Super Mônaco GP, Sonic, The Secret of Shinobi e Out Run. Vendo a 2 milhões de cruzeiros. Tratar com Victor Luna, Rua Lopes Trovão, 294, ap. 2204, Bairro Icaraí - Niterói - RJ - CEP - 24220-070. Tel: (021) 710-0384.

★ Mega Drive japonês, transcodificado, novo, na caixa, sem uso, com um controle e sem fita. Preçocamarada. Tratar com Pedro Luís, (011) 205-9099 - São Paulo - SP.

★ Mega Drive japonês, novo na caixa, sem uso. Transcodificado, ótimo preço. Tratar com Ana (011) 913-1197.

★ Master System I, pistola Light Phaser, óculos de cristal líquido e as fitas: Alex Kidd in Miracle World, R-Type, Shooting-G, World Grand Prix, Missile Defense, Psycho Fox e Marksman Shootin & Trap Shooting. Tudo em perfeito estado. Quem estiver interessado, tratar com Luigui Batista Moterani, Rua Maestro Antônio Passareli, 32, fone: (0186) 42-1327, Birigui - SP, CEP 16.200-000.

★ Fitas de Master System por 15 dólares cada uma e as fitas Sonic, Castelo das Ilusões, Super Mônaco GP, Fantasia e Road Rash para Mega Drive por 20 dólares cada uma. Ligar para o tel: (0152) 43-3343.Fabrício Cassola- Votorantim - SP.

★ Master System I + 3 jogos na memória + 2 controles + pistola Light Phaser + 8 cartuchos. Tudo em ótimo estado. Tratar com Fábio, tel: (011) 918-9503 - São Paulo - SP.

★ Phantom System com 2 joysticks e 8 jogos (Tartaruga Ninja II, Simpsons I, Urban Champion, Tennis, Lode Runner, Walkrie, Ninja Kid e Super Pitfall). Preço: 90 dólares, ou troco por seis cartuchos de Mega Drive (menos Sonic). Leonardo Abrantes, tel: (021) 205-2904 - Rio de Janeiro - RJ.

em Santos
LOCADORA
SPEED GAME
Rua Pastor Alberto Augusto, 691
Sta. Maria - SANTOS - SP
Tel.: (0132) 30-7760

VENDO OU TROCO

★ Master System III, compact com 2 meses de uso, mais os cartuchos: Battle Out Run, Vigilante, Sonic the Hedgehog, Super Futebol, Great Volley, The Lucky Dime Caper, Ayrton Senna's Super Mônaco GP II, World Games. Todos na caixa com os respectivos manuais e na garantia, com 2 meses de uso e dois controles. Ou troco por Mega Drive com 4 cartuchos. Rua Manoel dos S. Quialheiro, 1-11, Jardim Pagani, Bauru - SP - CEP 17024-260. Tel: (0142) 39-2027. Marcos Alexandre Sandi.

TROCO

★ As fitas: Super Futebol e Paper Boy, por World Games e Minigolf (todas do Master System e com manual). Tratar com Daniel ou Marcos, Tel: (011) 426-3244. Al. Bela Cintra, 204, Cond. Nova São Paulo - Itapevi - SP - CEP 06690-060.

★ Cartucho Golden Axe (Master), por Castle of Illusion (master). Jorge Egídio Velasco Jr., Rua Minas Gerais, Condomínio Pio XII, 479, casa 20, Belmonte - Volta Redonda - RJ - CEP 27273.

★ Um Master System II, na caixa, com manual de instruções + um carrinho de controle remoto importado, com recarregador de pilhas + um minigame + um relógio de ponteiro e duas lapiseiras. Por um Mega Drive com um controle e uma fita em boas condições. João Paulo de Paiva, Rua Alexandre Ribeiro, Horto Florestal - São Paulo - SP - CEP 02377

TECNOFAX
AUTORIZADA
DYNACOM
• Transcodificação de TV importada sistema automático
• Transcodificação, com garantia de 1 ano
• Assistência técnica em Vídeo Games nacionais e importados
• Atendimento via SEDEX para todo o Brasil
SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE
TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 1º andar Conj. 115
CEP: 01207 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 222.1471
AUTORIZADAS:
Belém PA - Alltec Inf.
Rua João Balbi, 1186 - Sl. 07 - Tel.: (091) 229.7353
Feira de Santana BA - Romaq
Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo SP - Games e Games
Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742
Natal RN - Digitec
Rua Otávio Lamartine, 511 - Tel.: (084) 217.5935 ou 231.9258

D.T.A. Games
RUA JOAQUIM FLORIANO, 864
TEL: (011) 820.1566
ITAIM
LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM
- Últimos lançamentos da EC VO
- Cartuchos, Consoles, Acessórios e Minigames
- Vale-Cartucho para dar de presente
- Atendimento personalizado

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PC Engine

NEO GEO

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

MEGA DRIVE

TECTOY

Super Famicom

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

★ Master System I, com 2 jogos na memória, seis cartuchos e pistola Light Phaser, 2 joysticks + 60 dólares por Mega Drive com joysticks. Tratar com Ederson, fone: (0482) 23-3824 - Florianópolis - SC.

★ Master System I + 3 jogos na memória + 2 controles + pistola Light Phaser + 8 cartuchos. Tudo na caixa, com manual de instrução em ótimo estado + um kit de um avião para montar + 1 jogo. Por um Mega CD. Tratar com Fábio (011) 918-9503 - São Paulo - SP.

★ Master System, novo, em ótimas condições de funcionamento, com o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória + 2 controles e 1 rapid Fire e os seguintes cartuchos: Jogos de Verão, Shinobi, Super Mônaco GP, Golden Axe, Ghouls'n Ghosts, Space Harrier 3-D, Super Futebol, Altered Beast e Wonder Boy. Tudo isso por um Mega Drive com um ou dois controles e 2 fitas, de preferência que seja uma destas:Kid Chameleon, Mercs, Quackshot, Sonic ou Lakers Vs Celtics. Falar com Eduardo no fone: (0182)62-1216 - Presidente. Bernardes - SP.

★ Master System II, com 2 controles (Pro 1), com 5 fitas (Wanted, Paper Boy, Out Run 3D, Kenseiden e Super Futebol), mais os óculos 3D e mais a pistola Light Phaser, tudo isso por um Mega Drive com 2 controles - (Pro 2) turbo, de preferência. Tratar com Daniel de Carvalho Demith, Rua Henri Barres, Bairro Jardim do Sol - Rio Grande - RS - CEP 96216-090. Fone: (0532) 32-3703.

★ Um Master System III e uma fita Kenseiden por um Mega Drive sem cartucho. Pago a diferença, se tiver. Ligar para o telefone (011) 826-8077 ou escrever para a Rua José Mielle, 434, Jardim Trianon, Taboão da Serra - São Paulo - SP - CEP 06783-240.

★ Uma Bicicleta Caloi Cross Preta aro 20 mais um Skate por Game Gear com o cartucho Shapes & Columns. Dou preferência a pessoas do Rio de Janeiro. Telefone: (021) 254-1452.

DPV

DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

MEGA, MASTER NINTENDO

NEO GEO SUPER NES

LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775

Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24120 / R. José Clemente, 31 - Centro - RJ - Tel.: (021) 722-5775

HOLLYWOOD
GAMES
Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nintendo e Super Nintendo.
Av. João Pessoa, 497 - Camilópolis - Santo André - SP
Tel: (011) 447-5680

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA
• Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
• Assistência Técnica
• Aluguel de Cartuchos.
Rua R-1 nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

NÃO SAIA DE CASA SEM ELA!
CLUBE DO CHEFE
O CHEFE SUPERGAME

COMPRO

☆ Mega Drive japonês, com dois controles e 4 fitas, sendo uma de três jogos e a outra de dois jogos (Spider-Man, Fantasia, Sonic, The Revenge of Shinobi, Volley Ball, Basketball e Futebol). Tratar com Cristiano no fone: (0432) 24-5297, Rua Irati, 101, Jardim Sto. Antônio - Londrina - PR - CEP 86060.

☆ Mega Drive em bom estado, na caixa, com as fitas : Super Mônaco GP, Sonic, The Secret of Shinobi e Out Run. Vendo a 2 milhões de cruzeiros. Tratar com Victor Luna, Rua Lopes Trovão, 294, ap. 2204, Bairro Icaraí - Niterói - RJ - CEP - 24220-070. Tel: (021) 710-0384.

☆ Mega Drive japonês, transcodificado, novo, na caixa, sem uso, com um controle e sem fita. Preço a combinar. Tratar com Pedro Luís, (011) 205-9099 - São Paulo - SP.

☆ Mega Drive japonês, novo na caixa, sem uso. Transcodificado, ótimo preço. Tratar com Ana (011) 913-1197.

NORMANGAME
CARTUCHOS E VIDEO GAMES EM GERAL
VENHA CONHECER NOSSOS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
TECNO
NORMANGAME
A MAIS NOVA EVOLUÇÃO EM VÍDEO-GAME, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS
ENTREGA VIA SEDEX
RUA SANTA IFIGÊNIA, 190 - CEP 01207-000
TELEFAX: 229-8656 - SAO PAULO

LOCADORAS FILIADAS

GAME HOUSE
• Rua Teresa, 1515 Lj. 147, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
• Rua 16 de Março, 338, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
• Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377, Ilha Plaza

TARGET VÍDEO GAME E LOCADORA
• Rua 1, nº 195, Setor Oeste, Goiânia, GO, CEP:74125 020, Tel:(062) 291.1607

TILTY'S VÍDEO LOCADORA
• Rua Santa Virgínia, 326, Tatuapé, CEP: 03084, SP, Tel:(011) 217.2159

NORMANGAME
• Rua Santa Ifigênia, 190, CEP: 01207-000, Sta. Ifigênia , SP, Tel: (011) 229.8656

HOLLYWOOD GAMES
• Av. João Pessoa, 497, CEP: 09230, Santo André , SP, Tel: (011) 447.5680

SPEED GAME
• Rua Pastor Alberto Augusto, 691, Santa Maria , Santos , SP Tel: (0132) 30.7760

TOKI GAMES
• Rua Ministro Calógeras, 1223, CEP: 89200, Joinville, SC Tel: (0474) 33.6572

GAMES E GAMES
• Rua Guarani, 283, São Paulo SP , Tel: (011) 227.3742

DPV (DUAL POWER VÍDEO)
• Al. São Boa Ventura, 622, CEP: 24120, Niterói, RJ, Tel: (021) 719.2430
• Rua José Clemente, 31, Centro , Rio de Janeiro, Tel:(021) 722.5775

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TECNOFAX
• Rua Sta. Ifigênia, 295 1º and. Cjs. 114/115 CEP: 01207, São Paulo, Tel: (011) 222.1472 e 222.9083

AUTORIZADAS TECNOFAX

• **ALLTEC INF.**
Rua João Balbi, 1186 sl. 07, Belém CEP: 66060, Paró, Tel. (075) 221.3963

• **DIGITEC**
Rua Otávio Lamartine, 511, Natal CEP: 59020 050, RN, Tels: (084) 217.5935/231.9258

A você que deu a maior força à TUTTI GAMES neste ano, Desejamos um Power Natal, cheio de chocantes emoções.

Neste natal 10 % de desconto na compra de qualquer cartucho em qualquer quantidade

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

SUPER NESS MICKEY - STAR WARS SOLDADO UNIVERSAL X MAN x SPIDERMAN E OUTROS

TUTTI GAMES

Conheça nosso Game Saloon, com os ultimos lançamentos. No seu aniversario faça uma GAME FEST em nosso saloon informe-se!

OS MELHORES PREÇOS EM CONSOLES E ACESSÓRIOS

SUPER DESCONTOS EM MONTAGEM DE LOCADORAS

MEGA DRIVE	US$
ART ALIVE	25,50
ARCH RIVALS	28,00
ARROW FLASH	20,00
AIR DRIVE	22,00
ATOMIC ROBOT KID	19,00
ATOMIC RUNNER	40,00
AFTER BURNER	29,00
ALIEN STORN	18,50
AQUATIC GAMES J. POND	35,00
ALISA DRAGON	30,00
AERO BLASTER	25,00
ALIEN 3	40,00
A. SENNA SP M. JAPONES	40,00
A. SENNA GP M. TEC TOY	61,00
BATMAN	15,00
BEAST WARRIORS	19,80
BATLE MANIA	18,50
BULLS X LAKERS	31,00
BARCELONA 92	30,00
CYBERCOP	40,00
CALIFORNIA GAMES	25,50
CASTLE OF ILLUSION	18,50
CADASH	30,00
CHUCK ROCK	40,00
DE VOLTA P/ FUTURO III	25,50
DAHNA	30,00
DEVIL CRASH	18,50
DICK CRASH	19,50
DINAMITE DUCK	16,90
DINOLÂNDIA	19,00
DECAP ATTACK	18,00
D. ROBINSON SUPR. COURT	40,00
DESERT STRIKE	30,00
DANGERIUS SEED	20,00
ERNEST EVANS	30,00
EL VIENTO	21,20
EVANDER HOLIFIELD	40,00
F. 22	30,00
FINAL BLOW	23,00
FANTASIA	14,00
FGHTING MASTER	19,50
GALAHAD	40,00
GOLDEN AXE I	18,50
GOLDEN AXE II	19,50
GLEYLANCER	40,00
GREENDOG	40,00
HEAVY NOVA	26,00
HIDING BALL	38,00
IMMORTAL	40,00
JAMES POND II	27,00
JOE MONTANA	32,00
JORDAN X BIRD	32,00
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	40,00
WORLD CUP 92	22,00
KABUKI	15,80
KID CHAMALEON	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE	30,00
LENMINGS	40,00
LAKERS X CELTICS	19.50
MOONWALKER	14,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE	16,20
MERCS	26,00
MAGIC BOY	30,00
MC DONALD'S KIDS	40,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
PREDATOR II	42,00
QUACKSHOT	18,50
ROMANCE II	40,00
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RANARK	15,60
RAINDEN TRAD	25,00
RAMBO III	23,00
SUPERMAN	40,00
SIMPSON X MUTANTS	30,00
SONIC	18,20
SOL DIECE	26,00
SPLATTERHOSE II	39,00
STREETS OF RAGE	19,00

MEGA DRIVE	US$
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	16,20
SMASH TV	40,00
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM 1	29,00
STRIDER	24,00
SHARK SHARK SHARK	20,00
SIDE POCKET	40.00
SPIDER MAN	22,00
SLIME WORLD	35,00
TOE JAM & EARL	30,00
TURBO OUT RUN	26,00
TURRICON	19,00
TOP PRO GOLF	40,00
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,00
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
THUNDER FOX	18,00
TECHNOCOP	18,00
TWINKLE TALE	35,00
USA BASKET TIME D. SONHOS	40,00
WINTER CHALLENGER	26,00
WORLD TROPY SOCCER	40,00
WRESTLE BALL	40,00
CAPITÃO AMÉRICA	40,00
AVANGERS	40,00
IND. JONES TEMP. DA PERD	40,00
THUNDER FORCE IV	40,00

NINTENDO	US$
ADVENTURES KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	26,00
BUCKS BUNNY BIRTHDAY	30,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMERICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	16,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA P/ FUTURO II/III	17,00
DICK VIGARISTA	30,00
FLINSTONES	24,00
F 1 HERO II	26,00
FRANKSTAIN	22,00
GUN DEC	21,00
G 1 JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO II	19,50
MARIO III	19,70
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
MEGA MAN V D. DUCK	30,00
NINJA GAIDEN III	19,50
NINJA CATS	19,00
N. Y. YANKES	19,90
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
ROBOCOP 3	30,00
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STREET FIGHTER	32,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGA III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALY RAD	18,50
TERMINATOR II	30,00
WOLVERNI	24,00

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º. ANDAR CAMPOS ELÍSIOS - SÃO PAULO - SP
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407

PODIUM

RECORDES SUPERGAME

Terminator (Mega)
9.999.600
Edimilson Caxefo
Campinas — SP

Vigilante (Master)
99.900
Sergio Natario Coimbra
Rio de Janeiro — RJ

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

After Burner II	33.403.060
Golden Axe II	983
Hellfire	800.180.010
Spiderman	72.170.264
Street of Rage	999.990

MASTER CLUBE

Assault City	3.258.600
Ghouls'n Ghosts	10.024.300
Psychic World	7.915.500
Super Mônaco GP	1'45"93
Out Run	57.726.500

RECORDES AMERICANOS

MEGA

After Burner 2	30.213.110
Buster Douglas	23.554.640
Curse	10.560.300
Stormlord	3.999.960
Streets of Rage	999.990

MASTER

After Burner	13.572.900
Black Belt	999.900
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300

HOTLINE

DESERT STRIKE
(Mega)

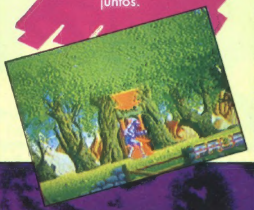
Password da Fase IV: BTEPKLS

KUNG FÚ KID
(Master)

Chefe II: Fique na plataforma da esquerda. Quando ela vier para o seu lado, pule e acerte em sua cabeça. Repita até destruí-la.

SHADOW OF THE BEAST
(Mega)

Invencibilidade: Faça mais de 3.000 pontos na tela de colocação de nome. Ponha ZQX e aperte ABC e Start juntos.



CLASSICS

My Hero
(Master)
Cuidado na Luta

Quando dois inimigos vieram juntos, não use o soco, mas a voadora. O soco é muito lento e não dará tempo suficiente para abater os dois.

Golden Axe
(Mega)
Seleção de Fase

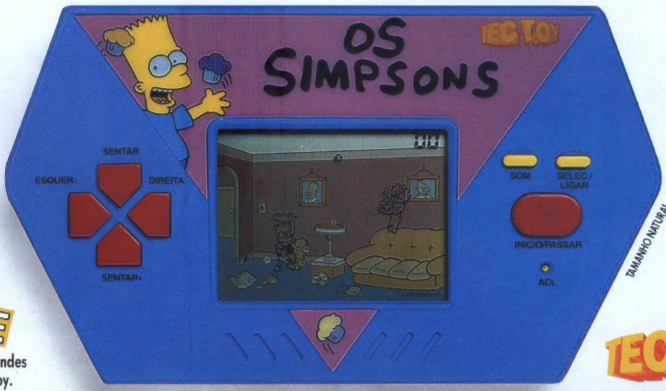
Ao entrar na tela de seleção de jogadores, segure o direcional no canto esquerdo inferior, depois, aperte simultaneamente o botão B e o botão início.

PALAVRA DO BART SIMPSON: ESSE JOGO NÃO É BOLINHO.

The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Co. All Rights Reserved.

FOX

No Mini Game dos Simpsons o pobre Bart vai sofrer para pegar todos os bolinhos que a Maggie está espalhando pela sala e levá-los para sua mãe na cozinha. E se ele não correr, vai acabar ficando sem lugar no sofá para assistir à TV. E a coisa vai ficando cada vez mais difícil: são 9 níveis de dificuldade, com efeitos sonoros fantásticos, incluindo a música do seriado. Ajude o Bart. Afinal, não é bolinho ser um Simpson.



MINI GAME

Os pequenos grandes jogos da Tec Toy.

TEC TOY

ESTRATÉGICO

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS. APROVEITE NOSSA PROMOÇÃO DE NATAL. LIGUE E COMPROVE.

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no [illegible] Plaza - Av. Maestro [illegible] 400 - Loja 377

Agenda Seans